

**PERANCANGAN MOBILE GAME EDUKASI ULAR
TANGGA BERBASIS J2ME (JAVA 2 MICRO
EDITION) SEBAGAI METODE BELAJAR
MATEMATIKA SISWA SD**



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

oleh :

Mega Januarti

NIM L200070134

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2011

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN MOBILE GAME EDUKASI ULAR TANGGA BERBASIS J2ME (JAVA 2 MICRO EDITION) SEBAGAI METODE BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD

Ini telah diperiksa, disetujui dan disahkan pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. Jatmiko, M.T

NIK. 622

Ady Purna Kurniawan, S.T

NIK. 200 1306

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penulisan skripsi :

1. Saya membuat program aplikasi ini sendiri dengan bantuan referensi dari buku, internet dan teman-teman.
2. program aplikasi yang saya gunakan untuk membuat aplikasi ini ialah netbeans 6.9.1 dengan JDK 6u23.
3. Menggunakan komputer Intel Pentium Dual CPU T3400 @ 2,16 GHz
2,17 GHz ,RAM : 1,00 GB
4. Telepon selular merk Nokia 5200 *expres music*.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggung jawab atas isi dan kebenaran daftar diatas.

Surakarta, 2 Oktober 2011

Mega Januarti

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. Jatmiko, M.T

Ady Purna Kurniawan, S.T

NIK : 622

NIK : 200 1306

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. *Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang*
2. *Jangan hina pribadi anda dengan kepalsuan karena dialah mutiara diri anda yang tak ternilai.*
3. *Hati – hati secara berlebihan sama buruknya dengan tidak berhati – hati, karena membuat orang lain sangsi.*
3. *Kalau hari ini kita menjadi penonton bersiaplah untuk menjadi pemain esok.*
4. *Jangan pernah menutup mata untuk problema di depan mata, karena dibalik itu adalah cahaya putih yang berupa kesuksesan.*
5. *Jangan pernah membuat suatu masalah yang kamu hadapi adalah hal terberat yang membuat fikirianmu terjerat, hadapi semua dengan tenang dan mencari jalan keluar*

PERSEMBAHAN :

1. Ayah dan Ibu tercinta

Terima kasih atas segala jerih payahmu, yang telah berjuang mewujudkan impian anakmu ini.

2. Sahabat-sahabat dan teman terdekat

Terima kasih untuk ali tunkku, indruk, tities, mira, oneng, cipret, dan cimod atas bantuan, dukungan dan motivasi yang kalian berikan.

3. Dosen pembimbing

Terima kasih untuk untuk Pak Jatmiko dan Pak Adi atas kesabaran dan bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Dosen Fakultas Komunikasi dan Informatika

Terima kasih atas bimbingan, pengajaran dan ilmu yang telah saya terima selama menuntut ilmu.

5. Teman-teman jurusan Teknik Informatika semua

Terima kasih atas bantuan dan dukungan yang selama ini diberikan, terutama untuk master veri, christian, komeng, boep, kompor, dll.

6. Pembaca yang budiman.

KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah hanya kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat yang tiada terkira kepada hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN MOBILE GAME EDUKATIF ULAR TANGGA BERBASIS J2ME (JAVA 2 MICRO EDITION) SEBAGAI METODE BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Dengan segala kemampuan yang maksimal, penulis telah berusaha untuk menyelesaikan laporan skripsi ini, namun demikian penulis menyadari bahwa laporan ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan dengan sangat saran serta kritik yang bersifat membangun demi perbaikan. Disisi lain, skripsi ini juga merupakan hasil karya dan kerja sama dari banyak pihak, walaupun yang terlihat dimuka mungkin hanyalah sebuah nama. Sehingga dalam kesempatan ini penulis mempersembahkan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya dengan segala kerendahan hati, kepada :

1. Allah SWT, atas limpahan nikmat dan karunia yang tak ada habisnya.
2. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.

3. Husni Thamrin, M.T, P.h.D selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Aris Rakhmadi, S.T, M. Eng selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Ir. Jatmiko, M.T selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan nasehat, bimbingan, dorongan dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ady Purna Kurniawan, S.T selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Orang tua penulis tercinta, terima kasih atas semua doa, semangat dan perjuangan yang tiada hentinya.
8. Sahabat-sahabat penulis yang tersayang, kita akan selalu merindukan masa-masa perjuangan kita ini.
9. Teman-teman seperjuangan dalam skripsi, terima kasih atas kerja samanya.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amin

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Surakarta, 2 Oktober 2011

Penulis

ABSTRAKSI

Ponsel sudah menjadi alat bantu pintar yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dua arah, tetapi juga menjadi sarana hiburan, alat mengetik, menyimpan data, merekam dan memutar ulang, serta mengirimkan ke hampir seluruh dunia suara dan gambar yang sudah direkam melalui jaringan internet.

Banyaknya telepon selular yang berkembang saat ini juga menjadikan banyaknya aplikasi yang berjalan pada telepon selular. Baik itu aplikasi yang bersifat umum ataupun aplikasi yang bersifat mobile game. Beragam aplikasi mobile game telah banyak dimainkan, terutama oleh anak-anak dan sebagian besar jenis mobile game tersebut memberikan kesan menghibur. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah aplikasi game yang berjalan pada telepon selular dan memberikan nilai edukasi bagi anak-anak.

Game ini berupa game ular tangga yang didalamnya terdapat pertanyaan yang berada pada beberapa kotak dari papan permainan. Untuk dapat melanjutkan permainan, pemain harus dapat menjawab pertanyaan tersebut. Dimana pertanyaan yang keluar berupa soal Matematika tingkat Sekolah Dasar. Sehingga disamping anak-anak mendapatkan hiburan mereka juga mendapat nilai edukasi saat memainkan game tersebut.

Hasil dari perancangan mobile game edukasi ular tangga ini mampu membantu dalam metode belajar matematika untuk siswa-siswa SD, sehingga secara tidak langsung akan membuat anak senang belajar matematika dan mendapatkan nilai yang baik.

Kata Kunci : Mobile game, ular tangga, J2ME.